

1. Doel van het spel

Het voornaamste doel van dit spel is leerlingen kennis van werkvaardigheden bij te brengen. Daarnaast vallen er diverse subdoelen te onderscheiden, zowel op het niveau van de leerling, als op dat van de leerkracht en de school. Hieronder zetten we ze op een rijtje.

1.1 Doelen voor de leerling

- De leerling kent de verschillende werkvaardigheden en weet wat ze betekenen.
- De leerling herkent de verschillende werkvaardigheden bij zichzelf.
- De leerling herkent de verschillende werkvaardigheden bij de diverse vakken.
- De leerling kan naar zichzelf kijken (reflectie): hoe staat het met de ontwikkeling van de eigen werkvaardigheden?
- De leerling herkent de werkvaardigheden bij anderen: medeleeringen en leerkrachten.
- De leerling herkent de werkvaardigheden bij verschillende beroepen en in verschillende situaties.
- De leerling kan een gefundeerde keuze maken voor het aanleren van werkvaardigheden: waarom de ene wel en de andere niet.

1.2 Doelen voor de leerkracht

- Het leren gebruiken van één taal om met leerlingen en hun ouders te praten over werkvaardigheden. Het spel helpt bij het op een uniforme manier benoemen van deze vaardigheden.
- Het gebruiken van één taal om als collega's over leerlingen te praten. Dit geeft eenvormigheid en eenduidigheid op het gebied van de klassenadministratie en allerlei andere vormen van verslaggeving.

1.3 Doelen voor de school

- Het 'vertalen' van de werkvaardigheden naar vakken, lessen, projectweken en alle andere concrete leersituaties.
- Het creëren van een doorgaande 'werkvaardighedenlijn' in de gehele school.
- Het leren gebruiken van één taal bij het communiceren over de werkvaardigheden binnen de verschillende vakken en activiteiten.

2. Spelonderdelen

Het spel bestaat uit verschillende onderdelen:

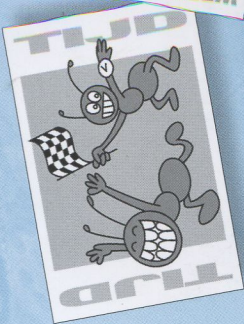
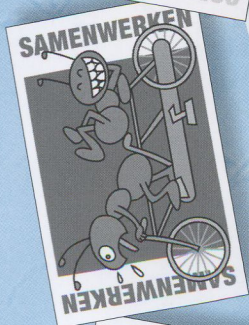
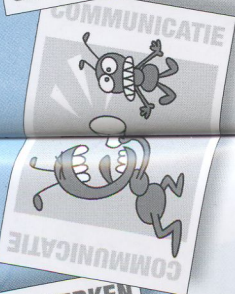
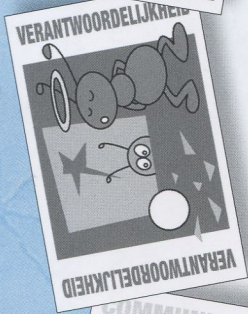
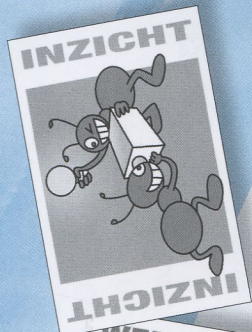
- docenthandleiding,
- 93 speelkaarten,
- 6 blanco speelkaarten waarmee u zelf vaardigheden kunt toevoegen aan het spel,
- 3 aftekenlijsten,
- 1 vaardighedenkaart.

Op elk van de 93 speelkaarten staat een andere algemene basale werkvaardigheid. De kaarten zijn onderverdeeld in 7 groepen van vaardigheden.

Deze hebben ieder een eigen kleur en afbeelding op de achterzijde.

De groepen zijn:

- tijd (groen, 10 kaarten),
- werkhouding (oranje, 17 kaarten),
- verantwoordelijkheid (roze, 12 kaarten),
- samenwerken (paars, 13 kaarten),
- communicatie (geel, 17 kaarten),
- werkplek (bruin, 7 kaarten),
- inzicht (blauw, 17 kaarten).



Daarnaast zijn de kaartjes ook nog onderverdeeld naar niveau van de werkvaardigheid. De niveaus worden op de voorzijde van elk kaartje aangegeven door verschillende kleuren.

- De basiswerkvaardigheden zijn blauw (31 kaartjes).
- De extra werkvaardigheden zijn groen (31 kaartjes).
- De arbeidswerkvaardigheden zijn rood (31 kaartjes).

De blauwe kaartjes betreffen dus de meest eenvoudige vaardigheden.

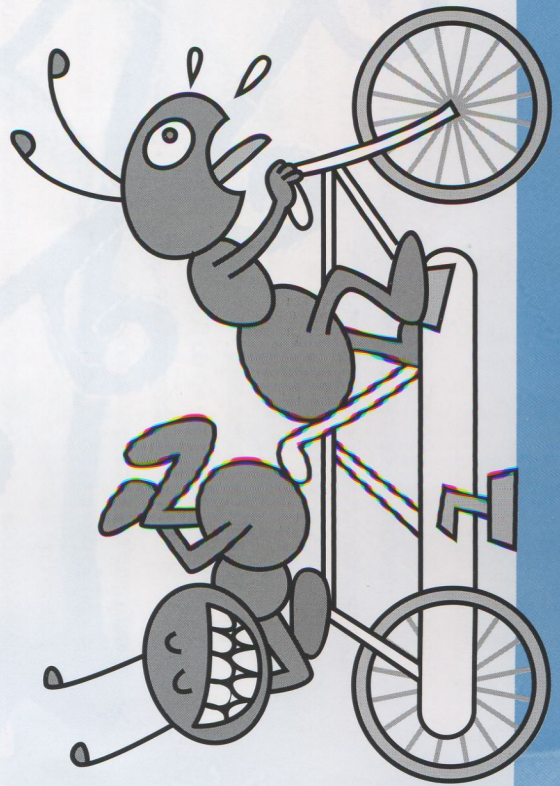
Hebben de leerlingen deze eenmaal onder de knie, dan kunnen de extra werkvaardigheden aan bod komen (de groene kaartjes). Ze vormen een verdieping op de blauwe kaartjes.

De rode kaartjes gaan expliciet over arbeidsvaardigheden. Deze zijn vooral geschikt als voorbereiding op een stage of (bij)baan.

De indeling in groepen en niveaus geeft het spel ordening. Dit helpt u het spel af te stemmen op het niveau en het concentratievermogen van uw leerlingen.

Want voor leerlingen is het wel erg veel om in een keer alle vaardigheden te behandelen. Dat hoeft dus ook niet. U kunt er bijvoorbeeld voor kiezen om alleen met de blauwe kaartjes te spelen. Ook één groep van de werkvaardigheden kan aan de orde komen, bijvoorbeeld 'tijd'. Of zelfs maar één werkvaardigheid (bijvoorbeeld 'omgaan met materialen en gereedschappen').

U legt zo eigen accenten en gebruikt het spel op de manier die het beste bij uw leerlingen past.



Samenwerken

3. Randvoorwaarden

Hieronder een aantal opmerkingen over de voorwaarden waaraan voldaan moet zijn, voordat het spel van start kan gaan.

1. Zorg ervoor dat de leerlingen elkaar kunnen zien.

Laat de leerlingen bijvoorbeeld in een U-vorm of in een kring werken.

2. Bevorder de concentratie door rust te creëren in de klas.

Na een pauze hebben leerlingen vaak even tijd nodig om te bedaren. In het algemeen geldt voor leerlingen dat de mate van concentratie in de ochtend groter is dan in de middag. (De opbrengst van het spel is 's ochtends dan ook vaak beduidend hoger dan 's middags).

3. Zorg voor een veilige sfeer.

De leerlingen moeten weten aan welke regels ze zich dienen te houden.

Bijvoorbeeld: medeleerlingen laten uitpraten, elkaar niet uitlachen, vragen stellen als je het niet begrijpt. Als leerlingen zich veilig voelen, zullen ze meer vanuit zichzelf reageren op de kaartjes en minder sociaal wenselijke antwoorden geven. En hoe meer er uit de leerlingen zelf komt, des te makkelijker ze de werkvaardigheden zullen onthouden en toepassen.

Rol van de leerkracht

Uiteraard is de rol van de leerkracht essentieel bij het creëren van een rustige en veilige sfeer. U voelt zelf waarschijnlijk het beste aan in hoeverre u moet sturen en wanneer u de leerlingen wat vrijer kunt laten. Bij bijvoorbeeld een groepsgesprek werkt het soms het beste als u de regels zelf vaststelt, terwijl het een andere keer (of bij een andere groep) juist zinvol kan zijn de leerlingen de regels te laten bedenken.

Ook een positieve, respectvolle en stimulerende houding zijn van belang.

Moedig uw leerlingen aan om voorbeelden te geven en over zichzelf te vertellen.

Complimenteer ze als ze iets van zichzelf laten zien. Stel zoveel mogelijk open

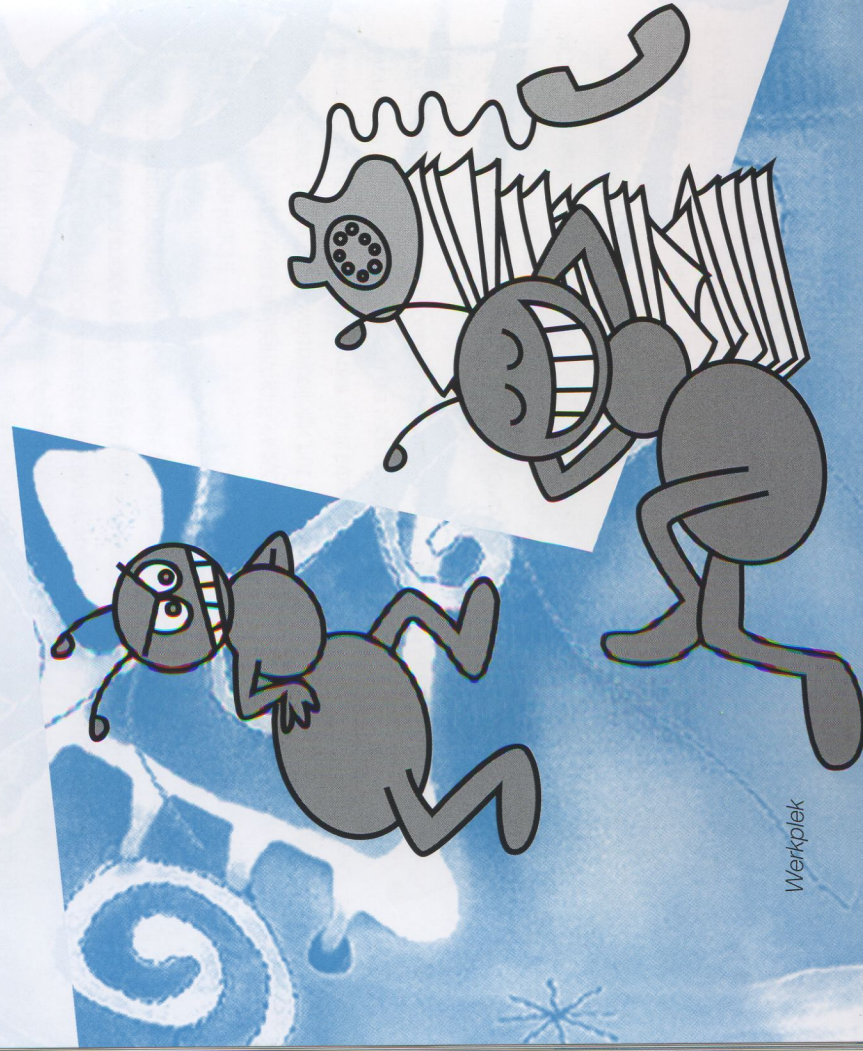
vragen en vul niet direct zaken in. Pas als alle leerlingen de kans hebben gehad

te reageren op een bepaalde werkvaardigheid, kunt u de resterende informatie

geven. Benoem verder vooral eerst de goede dingen; de werkvaardigheden die al goed gaan.

Zoek ook aansluiting bij wat jongeren bezighoudt. Als u weet wat er speelt bij uw leerlingen, kunt u daarop inspelen. Zo wordt het eenvoudiger een brug te slaan tussen de jongerencultuur en het toekomstige functioneren van uw leerlingen in de maatschappij.

Tot slot: op alle scholen zitten leerlingen van verschillende culturele achtergronden. Dit gegeven speelt bij het spelen van het spel ook een rol. Werkvaardigheden die in Nederland als positief worden ervaren, kunnen in andere culturen juist negatief worden uitgelegd. Zo stellen Nederlandse werkgevers het op prijs als hun werknemers eerlijk zijn en het zeggen als iets niet goed gaat of als ze een fout hebben gemaakt. Dit ligt in andere culturen vaak heel anders. Daar is het cruciaal om fouten te verdoezelen; ze er 'niet te laten zijn'. Het verdient aanbeveling om bij dit soort verschillende beoordelingen stil te staan op een wijze die helder en duidelijk is en niet afwijzend voor leerlingen uit andere culturen.



Werkplek

4. Spelen van het spel

U kunt het spel op verschillende manieren spelen (zie ook 2. Spelonderdelen). Het doel is echter steeds hetzelfde: ervoor zorgen dat de leerlingen weten wat de betekenis is van de werkvaardigheden. Ze moeten er voorbeelden van kunnen geven. Bovendien moeten ze in staat zijn te verwoorden of een werkvaardigheid moeilijk voor ze is of juist niet. En waarom dit zo is. Tot slot leren ze voor zichzelf te bepalen aan welke werkvaardigheden ze nog willen schaven: waar ze beter in willen worden.

4.1 Speelmethode 1: basis

Deze spelmethode is voor de hand liggend en het meest alomvattend.

- De leerkracht kiest uit de kaarten: welk niveau, welke groep.
- De kaarten liggen 'op de kop' (met het gekleurde vlak boven) op het bureau van de leerkracht.
- De eerste ronde start als een (aangewezen) leerling een kaartje komt pakken en dit voorleest.
- De leerkracht schrijft de werkvaardigheid op het bord.
- De leerling die het kaartje pakte, mag als eerste uitleggen wat de vaardigheid betekent en proberen er voorbeelden van te geven.
- Hierna kan deze leerling (of de leerkracht) ook andere leerlingen iets laten zeggen over de werkvaardigheid. In een groepsgesprek wordt deze steeds duidelijker en komen er concrete voorbeelden.
- De leerkracht kan het gesprek stimuleren door vragen te stellen als:
Wanneer gebruik je deze vaardigheid? Ben jij goed in deze vaardigheid? Kun je er een voorbeeld van geven? Kan iedereen dit? Kan de leraar dit ook? Komt deze vaardigheid bij alle vakken voor? Is dat bij het ene vak gemakkelijker dan bij het andere?
- Vervolgens komt de volgende leerling, pakt een kaartje en leest het voor.
- De tweede ronde van het spel begint.
- Eventueel benoemen de leerlingen aan het einde van de les twee werkvaardigheden waar ze goed in zijn en één waar ze niet zo goed in zijn. Dit kan bijgehouden worden met kruisjes op de aftekenlijsten (zie 4.1.1 en bijlagen), waarop alle werkvaardigheden staan.

Afhankelijk van het niveau van de leerlingen, neemt het bespreken van de vaardigheden meer of minder tijd in beslag. Voor een les van drie kwartier zijn vijf kaartjes al heel wat om te bespreken. Als er te veel kaartjes in één les de revue passeren, onthouden de leerlingen lang niet alle informatie.

Tip: speel het spel schriftelijk

Leerlingen van een wat hoger niveau zouden ook schriftelijk kunnen werken. Zij schrijven dan voor zichzelf op wat de betekenis is van een werkvaardigheid en ze geven daar voorbeelden van. Soms werkt dit ook goed als de leerlingen heel druk zijn; ze worden zo even gedwongen rustig te zijn en zich te concentreren. De punten 1, 4, 5 en 6 uit het spel met de dobbelsteen (zie 4.2) kunnen eventueel dienen als leidraad.

Aftekenlijst werkvaardigheden

Om bij te houden welke vaardigheden besproken zijn en welke de leerling goed of minder goed beheerst, zijn er aftekenlijsten gemaakt (zie bijlagen). Er zijn drie aftekenlijsten: voor ieder niveau één.

Na elke les over de werkvaardigheden, werkt de leerling de lijst bij. Uiteindelijk ontstaat er zo een overzicht van de vaardigheden waar de leerling goed en minder goed in is. Dit overzicht vormt het uitgangspunt voor het invullen van de Vaardighedenkaart.

Vaardighedenkaart

Deze kaart is vooral bedoeld als een positief overzicht voor de leerling. In de lege vakken worden per groep de vaardigheden ingevuld waar de leerling goed in is. Ook is er een vak voor de werkvaardigheden waaraan de leerling wil gaan werken. De vaardighedenkaart kan onderdeel zijn van het portfolio van de leerling. De kaart is ook bruikbaar bij alle gesprekken, zoals een coachingsgesprek met de leerling of een oudergesprek.

4.2 Speelmethode 2: spelen met een dobbelsteen

Om de gesprekken in de klas wat meer te sturen, kan deze variatie gebruikt worden. De docent typt de hiernavolgende lijst met de vragen 1 tot en met 6 over, print deze groot uit en hangt de lijst op. Dan legt hij de kaartjes weer omgekeerd op zijn bureau. De leerling pakt een kaartje, leest het voor en gooit vervolgens met de dobbelsteen. Dan beantwoordt de leerling de bijbehorende 'vraag' (1, 2, 3, 4, 5 of 6). Daarna is een volgende leerling aan de beurt.

1. Leg uit wat het betekent.
2. Beeld het uit.
3. Wijs iemand aan waarop het van toepassing is.
4. Geef er een voorbeeld van bij een schoolvak.
5. Geef er een voorbeeld van in een beroepssituatie.
6. Hoe kun je dit leren?

Tip: speel het spel door het uit te beelden

Verschillende werkvaardigheden kunnen goed worden uitgebeeld. Het is een mogelijkheid om zo'n vaardigheid extra uit te diepen. Zo zou u de leerlingen eens kunnen vragen de vaardigheid 'positieve non-verbale houding' (een van de gele kaartjes) om beurtten uit te beelden door op een positieve wijze de klas binnen te komen. Of door een praatje te houden. Ze zouden kunnen spreken over hun talenten en vaardigheden en het verhaal door hun houding onderstrepen.

Ook zouden ze kunnen praten over welke vaardigheden ze nog meer moeten ontwikkelen en waarom. Eventueel kan dit worden opgenomen op de video om het gezamenlijk terug te kijken en van commentaar te voorzien.

4.3 Speelmethode 3: stel de vaardigheid van de week centraal

De leerkracht of mentor kan één of twee werkvaardigheden in een mentorles bespreken en deze in het klassenboek schrijven met de bedoeling dat de andere docenten er ook aandacht aan schenken. Zo wordt het de leerlingen duidelijk dat werkvaardigheden overal terugkomen én dat ze bij het ene vak gemakkelijker kunnen zijn dan bij het andere. In de hele school kunnen elke week twee vaardigheden centraal staan. Elke leerkracht kan er dan iets mee doen in de eigen les.

Tip: dubbelspel met twee vaardigheden

De mentor speelt het spel met de dobbelstenen (zie 4.2) aan het begin van de week met de leerlingen, maar alleen voor de twee vaardigheden die in de betreffende week centraal staan. De leerling die aan de beurt is, kiest één van de twee werkvaardigheden, gooit met de dobbelsteen en doet wat er bij het cijfer op de dobbelsteen hoort. Verschillende leerlingen komen aan bod.

4.4 Speelmethode 4: werken in thema's

Als het thema of onderwerp van een projectweek bekend is, kan de leerkracht met de klas bekijken welke werkvaardigheden daar vooral voor nodig zijn. Op kleinere schaal is het mogelijk de leerlingen te laten bedenken welke werkvaardigheden er met name nodig zijn voor hobby's, beroepen of een les. Dit mag klassikaal op een rijtje worden gezet, maar ook in kleine groepjes of tweetallen. Als er maar één spel met kaartjes beschikbaar is in de klas, kunnen de leerlingen eventueel een aftekenlijst gebruiken als overzicht van alle werkvaardigheden. Om het overzichtelijker te maken, kunnen ze starten met één groep (kleur) van vaardigheden.

Voorbeeld: Wesley de voetballer

Wesley's hobby is voetballen. Als speler in een voetbalteam moet hij goed kunnen samenwerken. De docent vraagt hem zijn eigen samenwerkingsvaardigheden in kaart te brengen. Welke van de werkvaardigheden op het gebied van samenwerken (de paarse kaartjes) heeft Wesley vooral nodig om een goede voetballer te zijn? In welke van deze vaardigheden is hij al goed? In welke kan hij nog beter worden? Hoe gaat hij dat doen? Hierbij kan ook een link gelegd worden naar een vak waar de leerling niet zo goed in is of niet zo leuk vindt. Bijvoorbeeld: bij het voetballen vindt Wesley het gemakkelijk omleiding te accepteren, maar in de techniekles geeft dat problemen. Hoe komt dat? En wat zou Wesley eraan kunnen doen?

De pauze is ook een leuk onderwerp voor deze spelvariant. Deze valt goed te koppelen aan de werkvaardigheden op het gebied van de communicatie (de gele

kaartjes). Welke communicatievaardigheden zijn belangrijk in de pauze? Welke beheerst de leerling al goed? Welke kunnen beter? En waarom lukt communiceren met de eigen vrienden wel en met de conciërge een stuk minder?

Als het gaat over de stage kan de vraag gesteld worden: welke vaardigheden maken je tot een goede werknemer? Deze vraag kan weer worden 'beperkt' door toespitsing op bijvoorbeeld de vaardigheden die een werknemer nodig heeft op het gebied van tijd (groene kaartjes), inzicht (blauwe kaartjes), verantwoordelijkheid (roze kaartjes) et cetera.

4.5 Speelmethode 5: elkaar kaartjes toebedelen

Als de leerlingen goed op de hoogte zijn van de betekenis van de verschillende werkvaardigheden en zij elkaar goed kennen, kunnen ze elkaar kaarten toebedelen. De leerlingen gaan eerst in een U-vorm of een kring zitten. De kaartjes liggen op het bureau van de leerkracht. Eén leerling pakt een kaartje van het stapeltje en leest het voor zichzelf. Vervolgens geeft hij het aan een klasgenoot die deze vaardigheid beheerst. Deze leest het eveneens eerst voor zichzelf. Dan leest hij het kaartje hardop voor aan de anderen en reageert erop. De klas en de docent geven feedback. Vervolgens pakt deze leerling een volgende kaartje en geeft dit weer aan een ander. En zo verder.

4.6 Speelmethode 6: leerling eigen vaardighedenprofiel laten leggen

De leerkracht legt zeven stapeltjes kaarten op zijn bureau; de kaartjes liggen met de achterzijde naar boven en zijn op kleur gesorteerd (groen, geel, oranje, roze, bruin, paars, blauw). Eén leerling pakt uit iedere stapel een kaartje dat volgens hem goed bij hem past. Er liggen dan zeven kaartjes die iets vertellen over deze leerling. De klas mag op de selectie reageren. Herkennen de klasgenoten de leerling in de gekozen kaartjes? Kent de leerling zichzelf goed? Hierna doet een volgende leerling hetzelfde.

4.7 Speelmethode 7: leerling vaardighedenprofiel van de leerkracht laten leggen

Een groepje leerlingen (of een individuele leerling) kiest uit elke groep een kaartje dat goed bij de docent past. De leerlingen vertellen waarom ze het kaartje hebben gekozen. De leerkracht reageert hierop.

4.8 Speelmethode 8: wat is leuk/niet leuk en makkelijk/moelijk?

De leerlingen verdelen de kaartjes in twee stapeltjes: eentje met gemakkelijke en eentje met moeilijke vaardigheden (of met leuke en niet leuke vaardigheden). Dit doen zij in tweetallen of in kleine groepjes. Elk tweetal of groepje krijgt een groep (=kleur) kaartjes, bijvoorbeeld 'communicatie' (geel) of 'werkplek' (bruin). Een andere optie is de leerlingen te laten werken met behulp van een werkvaardighedenlijst. Iedere leerling pakt zijn eigen lijst. Voor de leuke vaardigheden komt bijvoorbeeld een groen stiptje te staan, voor de niet leuke een rood stiptje.

4.9 Speelmethode 9: speel het spel in combinatie met het kwaliteitspel

Ieder mens wordt geboren met bepaalde kwaliteiten. Dit zijn eigenschappen die heel erg bij iemand horen.

Vaardigheden - ook werkvaardigheden - zijn te leren.

Echter: sommige vaardigheden worden sneller

opgepikt, omdat ze nu ze nu eenmaal beter

passen bij de kwaliteiten van de persoon.

Bijvoorbeeld: als lef een kwaliteit van

iemand is, durft deze persoon wel voor

zichzelf op te komen en vindt hij het

waarschijnlijk niet moeilijk om te zeggen

dat hij iets niet begrijpt. En mensen die sociaal

zijn, kost het weinig moeite om rekening te houden

met anderen.

Als een leerling zijn kwaliteiten volledig tot hun recht wil laten komen, dan kan hij daarvoor zijn werkvaardigheden gebruiken. Werkt de klas ook al met het Kwaliteiten-spel (uitgegeven door CPS Uitgeverij, zie www.cps.nl), dan is het mogelijk om verbanden te leggen tussen kwaliteiten en vaardigheden. Laat de leerlingen vanuit hun drie kerntalen de vaardigheden noemen, die daar het beste bij passen.

4.10 Speelmethode 10: bespreken van de werkvaardigheidsniveaus

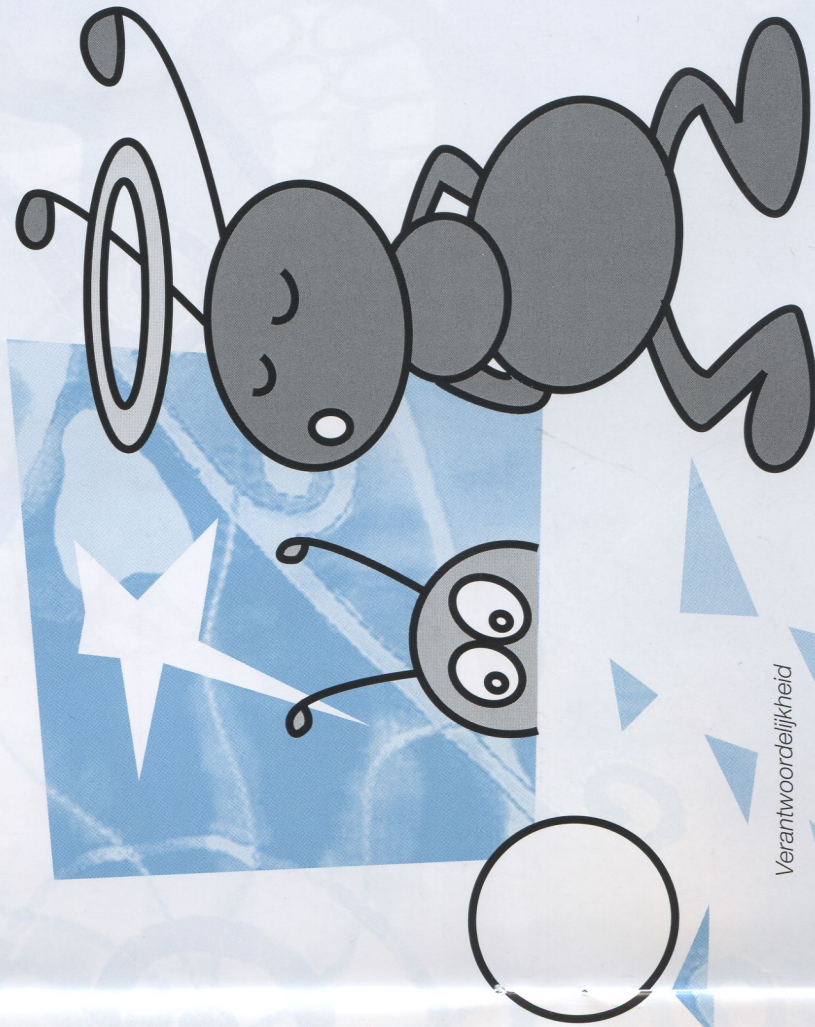
Op de achterkant van de kaartjes staan afbeeldingen die het onderwerp van de groep kaarten uitbeelden. Deze afbeeldingen kunnen ook met de leerlingen besproken worden. Wat zie je? Wat gebeurt er precies? Wat heeft dit met het onderwerp te maken?



4.11 Speelmethode 11: leerkrachten spelen het spel

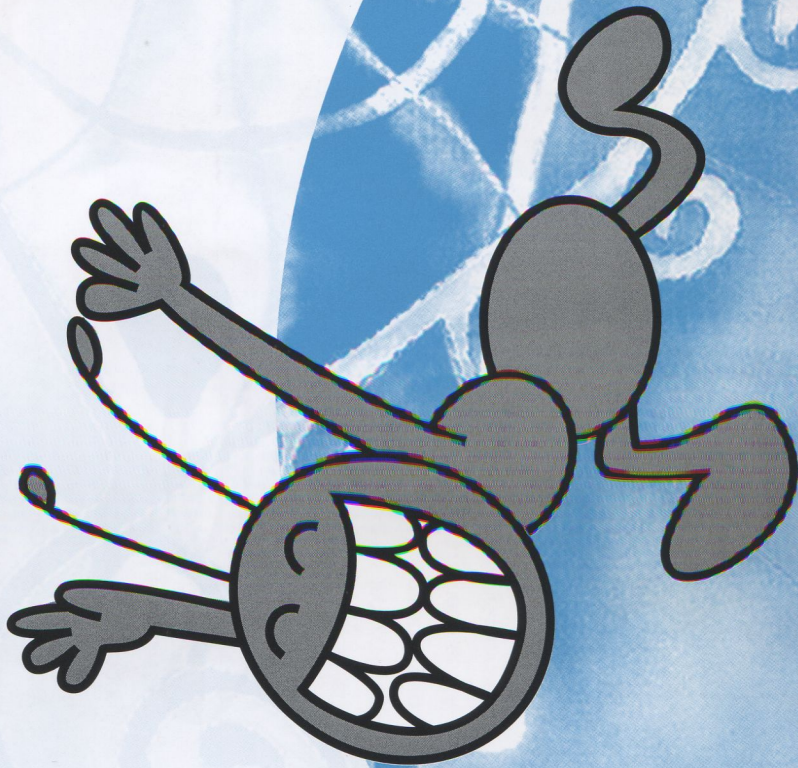
Ook leerkrachten onderling kunnen het spel spelen. Bijvoorbeeld als docenten elkaar nog niet zo goed kennen. Het spel is dan een middel om meer van elkaar te weten te komen. Kennen de leerkrachten elkaar wel goed, dan kan het worden gebruikt om over bepaalde zaken te praten. Bijvoorbeeld over het omgaan met verschillen of over normen en waarden. Het spel kan ook dienen als hulpmiddel om elkaars sterke kanten te leren kennen en daar als team beter gebruik van te maken. Het is dan een intervisiemiddel.

Tot slot bestaat de mogelijkheid het spel toe te passen bij functioneringsgesprekken en POP-gesprekken. Beide deelnemers kiezen dan welke kaarten betrekking hebben op de persoon en op het onderwerp van gesprek.



Tot besluit

Hierboven beschreven we verschillende suggesties voor het oefenen met de werkvaardigheden. Echter, om ervoor te zorgen dat de begrippen van het werkvaardigheidenspel goed tussen de oren komen, verdient het aanbeveling om ze niet alleen tijdens het spel aan de orde te stellen, maar ook daarnaast (zie ook 4.3). Leerlingen begrijpen de werkvaardigheden het beste als er regelmatig aan wordt gerefereerd. Door ze in alle vakken en in verschillende situaties te laten terugkomen, ontstaat er een praktische vertaalslag en bekijken de vaardigheden beter. Zo kunt u in een les bijvoorbeeld 'doorzetten als je kritiek krijgt' aan de orde stellen, als een leerling het wil opgeven nadat hij een negatieve beoordeling heeft gekregen. Of oefen eens met het 'kunnen lezen van een instructie'.



Tijd

Sommige vaardigheden lenen zich goed voor het experimenteren in een sova-les, bijvoorbeeld: 'kunnen luisteren'. Laat bijvoorbeeld een leerling iets vertellen, wat door een ander moet worden naverteld. Of vraag een leerling u na een kwartier een seintje te geven, zodat hij leert met tijd en verantwoordelijkheid om te gaan.

Het is ook mogelijk om zelf bij opdrachten en werkstukken aan te geven welke werkvaardigheden de leerlingen er opdoen en ze daar ook op te beoordelen.

De speltoepassingen die we eerder op een rijtje zetten, zijn niet uitputtend.

Er zijn ongetwijfeld nog veel meer mogelijkheden. Als u bezig bent met de leerlingen en deze kaartjes, ontstaan de ideeën vanzelf en kunt u daar een eigen invulling aan geven.

Veel speelplezier!

